

# Praktické informace

## KRVAVÉ ČASY a ALBIGENŠTÍ 1262

Důležitá telefonní čísla:

Tomáš 603 162 724,

Renča 608 887044,

Gábina 724 039 564

Vytiskněte si postavu a jestli chcete i něco z tohoto dokumentu (nebo dalších dokumentů, které jsme vám nasdíleli), vezměte si ji s sebou. Nebudeme schopni toto zařídit na místě.

Máte-li zdravotní potíže nebo potřebujete-li brát léky a máte dojem, že byste na ně mohli během hry zapomenout, dejte vědět, třeba si vzpomeneme my.

## PRAKTICKÉ INFORMACE

### KDE, KDY, PRO KOHO

Hrát se bude 15.-16.3.2019 (příjezd ideálně už ve čtvrtek 14.3. večer a odjezd v neděli 17.3. dopoledne) na státním hradě Lipnice nad Sázavou. Autem se dostanete až na nádvoří, kde se vyložíte, parkovat se dá před branou nebo pod hradem.

Jelikož se na hře bude podávat v mírné míře alkohol, je hra přístupná pouze pro hráče nad 18 let.

Hrad Lipnice nad Sázavou bohužel není bezbariérový a během hry hráči v areálu hradu nachodí přibližně 10km denně. Takže určitá fyzická způsobilost je nutná.

Hra je vhodná pro těhotné, jen prosím zvažte svou účast po 36. týdnu a při rizikovém těhotenství.

### TEPELNÝ KOMFORT

Na hradě se není kde ohřát. Jediná dobře vytopená místnost je ta, kde se spí. Budeme hrad temperovat plynovými topeními, ale je to obrovská budova a na běžnou pokojovou teplotu se nedostaneme.

Teplých vrstev pod kostým si vezměte několik. Funkční prádlo, dva svetry, péřovou vestu, šálu, ledvinový pás, kožené nebo pletené rukavice, dámám se pod plachetky vejde i hladká čepice. A věřte, že během hraní všechny tyto vrstvy oceníte. Kostýmy jsou objemově trochu naddimenzované.

Bude-li vám během hry zima, nejdřív si přidejte teplou vrstvu pod kostým, teprve když to nebude stačit, jděte za námi pro další vrstvu kostýmu.

### TABÁK

Hra je nekuřácká. Ale protože víme, že někteří by s tím mohli mít zásadní problém, ve hře bude jedno místo – KONÍRNA – kde bude kouření a další drobné vypadnutí z role povolené.

## V CENĚ HRY JE JÍDLO A PITÍ

**Vemte si s sebou nádoby na pití, misku na jídlo (většina jídel je polévkového typu), lžičku, vidličku, nůž.** Samozřejmě raději kovové nebo dřevěné než plastové a budou-li vypadat dobově aspoň podle vašeho mínění, bude to hezký bonus.

Začínáme ve čtvrtek lehkou večeří, v pátek a sobotu bude snídaně a dvě teplá jídla, a končíme snídaní v neděli. Budeme se snažit myslet na vaše specifické potřeby –, vegetariány, celiakiy, alergiky a lidi s mléčnou intolerancí. Nejsme schopni zajistit jídlo veganům.

Jste-li zvyklí na pět jídel denně, vezměte si dle vlastního uvážení nějakou svačinu s sebou. I když po minulých uvedeních jsme pořídili víc chleba se sádlem/tvarohem ke svačinám, radši buďte soběstační.

## SPANÍ

Na spaní pro vás máme připravená provizorní lůžka: desky z měkké mechovky (Mirelon). Je to podobný materiál jako karimatka, je 3 cm silná a velká 50 x 200cm, (takže trošku větší a o hodně teplejší, měkčí a pohodlnější než karimatka).

V prvním patře spí jen lidé, kteří mají vlastní dobové vybavení. Všichni ostatní spí ve vytopené místnosti ve druhém patře. Doporučujeme vzít si špunty do uší.

Na posledním běhu bylo lidem, co spali ve společné vytopené místnosti, skoro horko. Vemte si ale na spaní stejně raději spacáky do zimy, vlněné deky, ovčí houně, elektrické dečky, tlusté ponožky. Zimomřivější z vás ale stejně určitě ocení spacák i deku a ovčí houně a všechno další. Přeci jen, je to kamenné stavení.

Můžete si vzít i vlastní středověký nábytek, i cokoli dalšího dobového – hra bude hezčí.

## HYGIENA

Na hradě jsou v přízemí dva a dva splachovací záchody a jedno a jedno umyvadlo s tekoucí (studenou) vodou.

## VIZUÁL HRY

Chceme vám zprostředkovat co nejautentičtější pocit ze středověku, k čemuž slouží prostředí hradu, dobová kuchyně, hudba a hlavně kostýmy. Přesto jsme se rozhodli, že **brýle a boty nebudeme řešit**. Boty si prosím ale vezměte **alespoň kožené** a teplé, klidně dvoje. Ne tenisky. **Kanady, pohorky, kozačky, moderní zimní boty, sněhule ano.**

**Pro pány, prosím vemte si s sebou ideálně jednobarevné tepláky** a pod ně ještě teplé jégrovo prádlo nebo moiru. Má-li vaše postava dostat krátkou suknici, tepláky se dají nejsnáze ovinout ovinkami.

Pokud máte vlastní kostým, vyfoťte ho a pošlete prosím ke schválení. Minimum pro naše vizuální podmínky je: žádné viditelné šněrování, šaty nepřestřižené v pase, ne příliš vypasované tuniky. Materiál ideálně vlna.

Nebo si můžete odkoupit kostým z našeho fundusu a před hrou nahlásit míry. Necháme vám ho ušít na míru, ale nejdřív projde oběma hrami (Albigenskými a pak Krvavými Časy), pak si ho teprve můžete nechat. Aktuální ceny vám rádi řekneme po mailu.

Pokud si chcete ušít vlastní kostým, nejlépe po poradě s Lucrúzií:

<https://www.facebook.com/svadlenalucrezie/>

Inspirace ke kostýmům: Ke stažení tu najdete **stříhy** a schémata. Inspirovat se můžete ve **fotkách z minulých běhů** anebo ve FB galerii **Oblečení**, kam jsme dali různé dobové ilustrace, obrazy, sochy a obecně obrázky, které vám mohou pomoci. Existuje řada knížek o historii odívání, v knihovnách určitě dostihnete třeba Dějiny Odívání – Středověk od Ludmily Kybalové.

Pro Albigenké a Krvavé časy lze použít stejné kostýmy!

## DOPLŇKY

Tašky a taštičky pro vás máme, máte-li ale vlastní dobově použitelné, vezměte si je s sebou.

Dámy, vezměte si s sebou prosím sponky do vlasů (pinety) a nepřehánějte to prosím s líčením. Vyšíváte-li nebo šijete-li v ruce, vezměte si propriety s sebou. Na místě bude i nějaký erár, jehly, nitě, zbytky látek.

## ZBRANĚ A ZBROJ

Na našich hrách používáme výhradně měkčené larpové zbraně a pokud má být vaše postava ozbrojena, budeme pro vás mít její výzbroj. (Všechny zbraně, se kterými budete hrát, si můžete i koupit). Budete-li si chtít vzít svou měkčenou zbraň odpovídající postavě a době, můžete, ale není to potřeba.

Žádné kovové zbraně na hře neakceptujeme, děkujeme za pochopení.

Pokud jde o zbroj, kroužkovky, helmy atd., něco míváme, ale nespolehejte na nás. Jednak naše hry nejsou bojové a žádná z postav nemusí být ve zbroji. Pokud byste měli postavu, u které byste sami chtěli hrát ve zbroji (ideálně v prošívané) nebo v její části a bude to dávat smysl (v Albigenkých dávají smysl vojáci nebo templáři), bude skvělé, když si přivezete vlastní nebo si ji od někoho půjčíte před hrou.

## ČASOVÝ ROZVRH HRŮ

### Čtvrtek

Příjezd hráčů kdykoli od 12:00 do 24:00.

Budete-li nám chtít pomoci s přípravou (úklid expozice, nošení stolů a lavic, třídění oblečení), budeme rádi. A samozřejmě budeme vydávat kostýmy, rekvizity, budete si zabydlovat hrad.

**Večer cca od 20:00-23:00 bude čas na aranžované fotky a krátké skriptované video skeče.** Bude čas a prostor si je nasvítit, udělat varianty, vzít i protipohledu atd. – což ve hře nikdy nejde. Je to nepovinné, ale kdo přijede ve čtvrtek, bude mít krásné záběry.

20:00 lehká večeře (polévka, chleba)

Dobrovolný večerní program: zpívání v kapli, taneční seminář, šerm, a seminář hlavně pro prvohráče – o tom, jak si hru nejlíp užít, základní mechaniky (ty sice ještě zopakujeme, ale v pátek už jen velmi krátce), co dělat v různých situacích.

A souběžně předávání kostýmů (maximálně do 22:00, další až v pátek ráno), pokec, spánek.

## **Pátek**

**V 8:00 musí být všichni na hradě ubytovaní a v 9:00 v kostýmech. Klidně přijďte až ráno, ale v 9:00 musíte být hotoví na předherní aktivity.**

8:00 - 9:00 snídaně

9:00 začátek předherních seminářů – úvod do postavy

12:30 oběd

12:30 - 14:30 předherní scény

14:30 – 15:00 rituální průchod do hry

15:00 hra

01:00 spánek (po 01:00 vyhlašujeme noční klid, ale nevypadáváme z rolí)

## **Sobota**

9:00 - 10:00 snídaně

cca 20:00 rituální odchod ze hry, konec

20:00 Debrífung, slavnostní poherní večeře, párty!

Na hře bude funkční hospoda, kde můžete zakoupit alkoholické i nealkoholické nápoje.

Prosím mějte hotovost, neumíme přijímat platební karty.

## **Neděle**

9:00 snídaně, úklid, odjezd

Velmi oceníme vaši pomoc s úklidem hradu, tříděním kostýmů a balením. Předem děkujeme za pomoc!

## **STŘEDOVĚKÝ KVELB**

Na našem eshopu <http://cestycasem.cz/eshop/> najdete různé dárkové předměty spojené se hrou. Třeba trička, šátky, něco na sebe, nějaké šperky s motivem hry, naše knížky které tu a tam s larpem souvisí apod. Trička se nám povedly zařídit pěkná, s hezkou výšivkou, ne potiskem. Můžete ho mít i v jiné barvě než černé, **stačí když nám předem napíšete, že ho chcete, velikost a barvu** a necháme vám ho vyšít (cena je u všech triček stejná bez ohledu na barvu a velikost).

Postupně se jejich nabídka rozšíří a budete si je moci všechny prohlédnout, objednat a některé případně i koupit přímo na místě před hrou nebo po hře. Jen se může stát, že na místě nebudeme mít všechny hned k mání v dostatečném množství.

Jedna z těchto libůstek by se vám mohla líbit přímo při hře: Kožené desky na sešit. Jsou k dispozici ve dvou velikostech A6 a A5 v ceně 600,- a 800,-

Znak na deskách je znak Languedoku a je typický pro kraj, ve kterém se hra odehrává. Do desek můžete vložit diáře, zápisníky apod. Můžete je ale využít přímo pro hru a nosit v nich herní dokumenty.

## **HLAVNÍ A NESKRIPTOVANÉ POSTAVY**

**Hlavní postava** je role, kterou máme připravenou, skriptovanou a když to řekneme hodně zjednodušeně, postaráme se jí o zábavu. Tedy o dostatek akcí, promyšlené vztahy s jinými postavami a tak dál.

[Seznam hlavních postav](#) najdete v dolní části stránky [Svět 1262](#).

**Vedlejší/neskriptovaná postava** je primárně pro ty, kdo máte pocit, že byste nedokázali zaplatit plnou cenu. Vedlejší postava ale neznamená, že to bude méně zábavy, že si hru neužije. Ale bude si ji muset z části zařídit sama. Ocitne se v městečku Quillan, bude mít nějaké jméno a zařazení ve společnosti. Vedlejší postavy jsou vždy NEšlechtické a je to službnictvo, případně zbrojní šlechticů a šlechtičen. Takže kromě vlastní hry budou mít za úkol starat se o své panstvo, včetně obsluhy při jídle a supportu po jídle). Ostatní hráči nepoznají, kdo je „hlavní“ a kdo „vedlejší“ postava, jsou to všechno prostě obyvatelé Quillanu, nebo cizinci, kteří se tu shodou okolností ocitli. Rozdíl je v tom, že organizátoři se nebudou dál starat o to, jaký příběh si tu vedlejší postava prožije. Náš příběh je o hlavních postavách. Vy si můžete vytvořit souběžně svůj vlastní a pomáhat přitom těm „hlavním“ postavám.

Seznam neskriptovaných postav nikde nenajdete. Vymýšlíme si je podle okolností běh od běhu.

Hru jsme se snažili napsat tak, že každá postava je ze svého pohledu hlavní postavou svého příběhu. Neplatí tu, že by někdo dělal „křoví“. Herní materiály skriptovaných a neskriptovaných postav se na první pohled moc neliší. Rozdíl je v tom, že hlavní postavy mají v průběhu hry řadu interakcí, kterým občas pomáháme přes cizí postavy a po očku sledujeme, jestli si ve hře užijí všechno, co jsme jim vymysleli. Neskriptované nebo „vedlejší“ postavy se o to musí postarat samy.

**Cizí postava** - pro ty, kteří se v larpu vůbec neorientují - je hráč, který si během hry zahraje i několik různých rolí, podle toho, jak organizátoři potřebují. Je to pomocník organizátorů, pomáhá postavám zažít příběh, občas zprostředkovává kontakt s okolním světem, nosí zprávy, vyřizuje vzkazy atd. – pomáhá posuovat hru dopředu. Cizí postava si hru může užít také, ale je to jiný druh hraní než hlavní nebo vedlejší postavy.

Následující stránku s inspiracemi pro hru si vytiskněte a vemte s sebou:

Je na ní inspirace, co lze během hry dělat. Zvláště prvohráči nebo nezkušení hráči - nechte si následující inspirace při sobě ať můžete kouknout.

## Inspirace - Když zrovna vaše postava nemá nic konkrétního na práci

Stane se to víceméně každé postavě. Hluché místo, něco máte rozehráno, ale čeká se na... něco nebo někoho. Co teď? Především - hra je od toho, abyste si ji užili, není to jen hon za splněním cílů, které má vaše postava napsané. Zkuste žít, dělat to, co by dělala vaše postava.

- Odpočiňte si a dejte si něco k pití.
- Přečtěte si znovu postavu nebo jiné herní materiály.
- Přečtěte si znovu váš deníček / citát z bible. Zamyslete se nad tím, kterým směrem vede vaši postavu a co pro ni znamená.
- Zajděte si do hospody zahrát nějakou společenskou hru nebo si jen tak dát něco k pití a dát se herně do řeči s lidmi, co tam jsou. Témata ke klábosení a disputaci jsou níže. Ale můžete se bavit o čemkoli, co se zrovna stalo, děje nebo se bude dít. Jak je nevěsta/ženich pěkná/ý holka/kluk, kdo s kým to zrovna peče, kdo a jak vám zrovna nezaplátil nebo vás vytáčí. Vyprávějte si příběhy.
- Běžte se seznámit s někým, s kým se ve hře normálně nemáte důvod bavit. Nemáte s ním linku, ale to neznamená, že si nemůžete herně pokecat.
- Běžte si popovídat s knězem nebo s jinou duchovní osobou, které důvěřujete.
- Projděte se po hradě. Je tu pár pěkných míst, které vaše postava zrovna nemusí potřebovat herně navštívit, ale stojí za vidění.
- Zajděte k obchodníkům koupit si nějakou drobnost a prohodit pár slov. Máte tu herní doktory, běžte s nimi pokecat o vašich bolístkách, s astrologem o své budoucnosti...
- Běžte si promluvit s kuchaři a pochvalte je. Třeba dostanete ochutnat z dalšího chodu (nebo vás nechají nakrájet cibuli).
- Napište si dosavadní zážitky, vyžádejte si papír a tužku.
- Většinu hry bude kostel otevřený, když budete mít potřebu tam zajít a pomodlit se, zazpívat si, užít si atmosféru, udělejte to.
- Dojděte se podívat do kláštera na poklady, knihy, počtete si v Bibli. Pár výtisků bude k dispozici během celé hry.
- V obou hrách je postava, která píše kroniku a má její velkou část napsanou! A ráda vám dá nahlédnout či s vámi poklábosí o tom, co v kronice je. Je to skvělá studnice informací a drbů, které vám mohou přinést něco nového do hry!
- Další možnost je zajít za orgy zeptat se, co máte dělat. I tohle může vyjít, protože se může stát, že se někde něco zaseklo, někdo na něco zapomněl a budeme rádi, když to budeme vědět a nějak tu akci popostrčíme. Pokud ve vaší hře něco nefunguje a vy si hru neužíváte, máte pocit, že vás nějaká jiná postava vyzevlila a nehrála linku s vámi, že se něco nepovedlo atd, přijďte za orgy. Něco s tím uděláme.

## A ještě něco pro zopakování:

- Všechna herní tajemství dřív či pozděj prasknou a vznikne z toho vám i dalším postavám nějaká pěkná hra, nesnažte se je provždy ututlat odnést do herního hrobu.
- Zákazy a příkazy jsou od toho, aby se porušovaly. Zakazující a příkazující kolem toho pak může dělat virvál, ale i ten je součástí hry. Jděte do toho!
- Když se vaše postava ocitne v situaci, kdy může buď taktně mlčet a najít smírný kompromis, nebo ztropit výstup a vyvolat konflikt, ztropte výstup. Ve hře jsou zábavné konflikty, ne tiché ustupování.
- Když budete příliš konsensuální (v životě fajn), tak budete ubírat hru nejenom sobě, ale skoro jistě i dalším postavám. Nebuďte. Buďte netrpěliví, sobečtí, konfliktní, dramatičtí, emotivní... udělá to pěknou hru vám i okolí. Užijte si své vášně, touhy, skryté komnaty osobnosti.
- Pro hráče hodně vzdělané v historii - je to hra. Porušujeme některá společenská tabu, nedodržujeme některé zákony a zvyklosti. A to proto, aby to byla zábavné.

Ostatní na webu [www.albigensti.cz](http://www.albigensti.cz) nebo FB [www.facebook.com/albigensti](https://www.facebook.com/albigensti)

U Krvavých časů na webu <http://cestycasem.cz> a <https://www.facebook.com/krvavecasy/>